DUNGEONS & DRAGONS®

имя персонажа

Колдун 1	Шарлатан	
класс и уровень	предыстория	имя игрока
Дроу	Хаотично-злой	0
раса	мировоззрение	опыт

сила
-1
8

ловкость
+2
15

телосложение
+2
14

интеллект
0
10

мудрость
+1
12

харизма
+3
16

вдохновение

+2 бонус мастерства

- -1 Силы
- +2 Ловкости
- +2 Телосложения
- 0 Интеллекта
- +3 Мудрости
- +5 Харизмы

спасброски

- +2 Акробатика (Лов)
- 0 Анализ (Инт)
- -1 Атлетика (Сил)
- +3 Внимательность (Мдр)
- +1 Выживание (Мдр)
- +3 Выступление (Хар)
- +5 Запугивание (Хар)
- 0 История (Инт)
- +4 Ловкость рук (Лов)
- +2 Магия (Инт)
- +1 Медицина (Мдр)
- +5 Обман (Хар)
- 0 Природа (Инт)
- +1 Проницательность (Мдр)
- 0 Религия (Инт)
- +2 Скрытность (Лов)
- +3 Убеждение (Хар)
- +1 Уход за животными (Мдр)

навыки

пассивная мудрость (внимательность)

Доспехи: Лёгкие доспехи
Оружие: Простое оружие, рапира, короткий меч, ручной арбалет
Инструменты: Набор для грима, набор для фальсификации
Языки: Общий, Эльфийский

прочие владения и языки

13
КД

+2
инициатива

30
скорость

Максимум хитов 10

текущие хиты

временные хиты

Итого 1к8

кость хитов

успехи
провалы

спасброски от смерти

название	бонус атаки	урон/вид
лёг.арбал	+4	1к8+2кол
кинжал	+4	1к4+2кол

Боеприпас. Вы можете использовать оружие со свойством «боеприпас» для совершения дальнобойной атаки только если у вас есть боеприпасы для стрельбы. Каждый раз, когда вы совершаете атаку с помощью этого оружия, вы тратите один боеприпас. Вынимается боеприпас из колчана или другого контейнера частью атаки. В конце сражения вы восстанавливаете половину использованных боеприпасов, потратив минуту на поиски на поле боя.
Двуручное. Это оружие нужно держать двумя руками, когда вы атакуете им.
Перезарядка. Из-за долгой перезарядки этого оружия вы можете выстрелить из него только один боеприпас одним действием, бонусным действием или реакцией, вне зависимости от количества положенных атак.
Можно метнуть кинжал на 20 фт. или на 60 фт, но с помехой к броску атаки.

атаки и заклинания

ММ
СМ
ЭМ
ЗМ 15
ПМ

Лёгкий арбалет, 20 болтов, магическая фокусировка (сфера), рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутница, рацион 10 дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку, кожаный доспех, 3 кинжала, комплект отличной одежды, набор для грима, приспособление для жульничества (кольцо с печатью воображаемого герцога), поясной кошель

снаряжение

Лесть — мой излюбленный способ добиться желаемого.

черты характера

Независимость. У меня свободолюбивая натура — никто не смеет указывать мне, что делать.

идеалы

Я перешёл дорожку не тому человеку, и должен постоянно заботиться о том, чтобы мне и моим близким не навредили.

привязанности

Я убеждён в том, что никто не сможет одурачить меня так, как я одурачиваю других.

слабости

Поддельная личность - вы создали себе вторую личность, включая необходимые документы, знакомства и маскировку, что позволяет вам перевоплощаться в этот образ. В дополнение к этому вы можете подделывать документы, включая официальные документы и личные письма, если ранее видели пример подобного документа или почерк, который пытаетесь скопировать.
Использование заклинаний - Харизма. Сл против - 13, бонус атаки +5.
Великий Древний позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания: диссонирующий шёпот, жуткий смех Таши.
Пробуждённый разум - начиная с 1 уровня ваше чуждое знание даёт вам возможность касаться разума других существ. Вы можете общаться телепатически с любым существом, которое видите в пределах 30 футов от себя. Вам не нужно знать общий с существом язык для того, чтобы оно понимало ваши телепатические высказывания, но существо должно быть в состоянии понимать как минимум один язык.

умения и особенности

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

имя персонажа

150	6	100
возраст	рост	вес
светло-зелёные	чёрная	светлые
глаза	кожа	волосы

внешность персонажа

название

символ

союзники и организации

Превосходное тёмное зрение - Привыкнув к сумраку леса и ночному небу, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 120 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.
Наследие фей - Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.
Транс - Эльфы не спят. Вместо этого они погружаются в глубокую медитацию, находясь в полубессознательном состоянии до 4 часов в сутки (обычно такую медитацию называют трансом). Во время этой медитации вы можете грезить о разных вещах. Некоторые из этих грёз являются ментальными упражнениями, выработанными за годы
тренировок. После такого отдыха вы получаете все преимущества, которые получает человек после 8 часов сна.
Чувствительность к солнцу - вы совершаете с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении, если вы, цель вашей атаки или изучаемый предмет расположены на прямом солнечном свете.
Магия дроу - Вы знаете заклинание пляшущие огоньки.

дополнительные умения и особенности

предыстория персонажа

сокровища

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Колдун

класс заклинателя

16	13	+5
базовая характеристика	Сл спасения	бонус атаки заклинанием

0 заговоры

- мистический заряд
- ядовитые брызги
- пляшущие огоньки

уровень заклинаний

кол-во ячеек: 1 — потрачено ячеек

1

подготовлено — название заклинания

- адское возмездие
- доспех Агатиса
- диссонирующий шёпот
- жуткий смех Таши

2

3

4

5

6

7

8

9

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.